



# ユーザーズマニュアル

作成者: 清水 秀一

2024.2 第11版

- ・本プログラム及びユーザーズマニュアルを個人的使用以外の目的に無断で複製・改変することはできません。
- ・本プログラム及びユーザーズマニュアルの内容は、予告無く変更等が行われることがありますのでご了承下さい。

Windows は、米国マイクロソフト社の登録商標です。  
その他、記載されている会社名、製品名は各社の登録商標または商標です。

## 目次

第1章 SlingShotAceについて	4
SlingShotAceの概要	4
著作権	4
免責事項	4
システム動作環境	4
インストール・アンインストール方法	4
ライセンス体系	4
第2章 SlingShotAce利用の手順	5
データの準備（試合開始前）	5
試合経過の入力	5
試合記録の展開	5
第3章 SlingShotAceの操作	6
「SlingShotAce」の起動	6
メイン画面説明	6
打順データ・チームデータの読み込み	6
試合番号・打順の入力	7
先発選手の変更	7
試合開始	7
試合経過の入力	7
投球の入力	8
補殺・刺殺・失策の入力	8
打者・走者のアウト入力	8
妨害の入力	8
野手選択・失策出塁の入力	8
犠打野選・失策の入力	9
故意四球の入力	9
暴投の入力	9
不正投球の入力	9
三塁走者の進塁（打点）入力	9
打順違い等の処理について	9
試合の中断・再開について	9
サスペンデッドゲームについて	10
入力画面表示の切替えについて	10
交代の入力	11
試合終了	11
収集するデータの省略	11
アプリケーションの終了	12
第4章 打順データ・チームデータの作成について	12
4.1 制限事項	12
4.2 打順データの作成	12

4.3 チームデータの作成 .....	13
第5章 利用例 .....	14

## 第1章 SlingShotAceについて

### SlingShotAceの概要

「SlingShotAce」は、ソフトボール記録収集システム「SlingShot」の携帯端末として、試合進行に合わせ画面操作することにより、種々の記録を収集し結果ファイル(CSV形式)を出力します。

大会の記録集計を行うには、データ変換システム「SmartOrderPC」・ソフトボール記録収集システム「SlingShot」・ソフトボール記録集計システム「Windmill」\*1が必要です。

\*1:「Windmill」は(公財)日本ソフトボール協会が著作権を保有しています。  
本アプリケーションは(公財)日本ソフトボール協会とは一切関係ありません。

### 著作権

本アプリケーションの著作権は、清水 秀一が保有します。

### 免責事項

本品は「Google Play」に登録されたアプリケーションではありません。所謂「野良アプリ」です。  
作者は本アプリケーションの完全性を保証するものではありません。本アプリケーションの使用により、どのような結果をもたらそうとも、作者は一切責任を負いません。ユーザーご自身の判断でご使用ください。

ソフトボール記録集計システム「Windmill」の変更により、本アプリケーション及び収集した記録が利用できなくなる危険性があります。

### システム動作環境

OS	Android 4.4以降
表示装置	画面サイズ5インチ以上を推奨します。
タッチペン	ペン先の細い製品をご利用ください。(指先での操作は困難です。)
関連ソフト	打順表印刷システム「SmartOrderPC」・・・日本語版 Windows 打順表作成システム「SmartOrder」 ソフトボール記録収集システム「SlingShot」*2・・・日本語版 Windows ソフトボール記録集計システム「Windmill」

\*2:「SlingShot」はバージョン 2.2.0.0 以降のみ対応します。

### インストール・アンインストール方法

ご利用機器のマニュアルを熟読し、ご自身で行ってください。  
作者によるサポートはありません。

### ライセンス体系

フリーライセンスです。

## 第2章 SlingShotAce 利用の手順

### データの準備（試合開始前）

1. 「Windmill」に大会名・会場名・審判/記録/放送員名・チーム/選手名 を入力。
2. 「Windmill」に試合情報・打順表 を入力。
3. 「SmartOrderPC」により「SlingShotAce」用の打順データ・チームデータ作成。  
又は「SmartOrder」により打順データの作成。・・・先・後攻両チームのデータが必要です。  
「Windmill」・「SmartOrderPC」・「SmartOrder」を使用できない場合は、[「第4章 打順データの作成について」](#)をお読みください。）
4. 打順データ・チームデータを端末にコピー。

### 試合経過の入力

1. 「SlingShotAce」の起動。
2. 「打順データ」の読み込み。
3. 試合開始。
4. 経過の入力。
5. 試合終了。

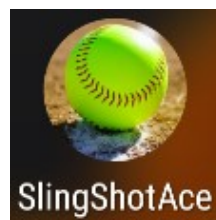
### 試合記録の展開

1. 「試合データ」を Windows PC にコピー。
2. 「SlingShot」をリプレーモードで起動。
3. 「試合データ」の読み込み。
4. 試合終了まで実行。
5. 「Windmill」データの保存。  
(2～6は「SlingShot」の操作)
6. 「Windmill」で記録集計。

### 第3章 SlingShotAceの操作

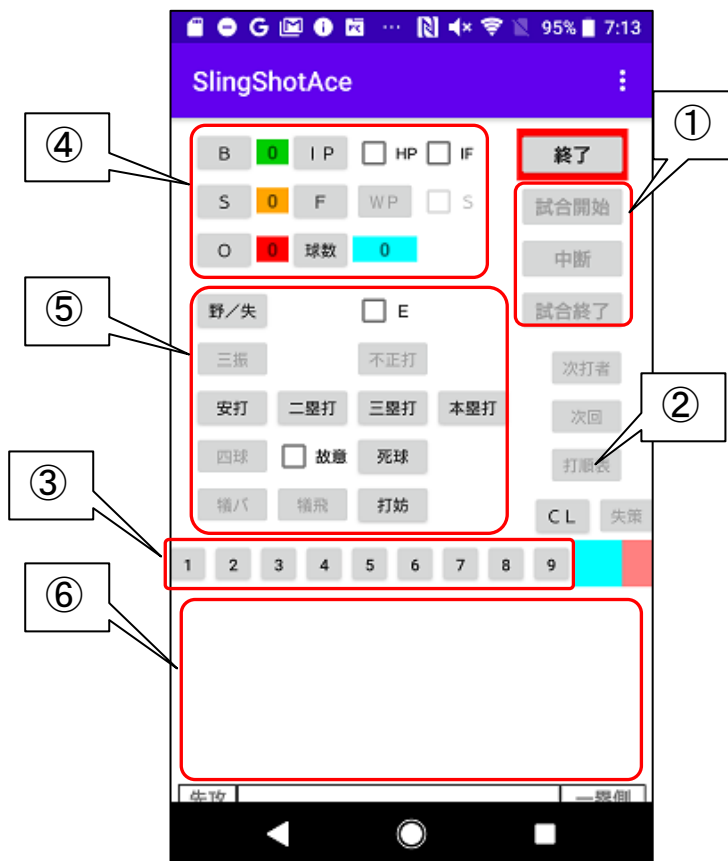
#### 「SlingShotAce」の起動

メイン画面の右図アイコンをタップします。



#### メイン画面説明

- ① 試合開始・終了ボタン
- ② 打順表表示ボタン
- ③ 守備記録入力・表示
- ④ 投球記録入力・表示
- ⑤ 打撃記録入力
- ⑥ 打者・走者状況表示



#### 打順データ・チームデータの読み込み

アクションバーのメニューボタンをタップします。



続いて「チーム情報」以下をタップしファイル選択画面を表示します。

##### ① チーム情報

「SmartOrderPC」にて作成したチームデータ(zip 形式)又は「[第4章](#)」に基き入力したチームデータ(csv 形式)を読み込みます。

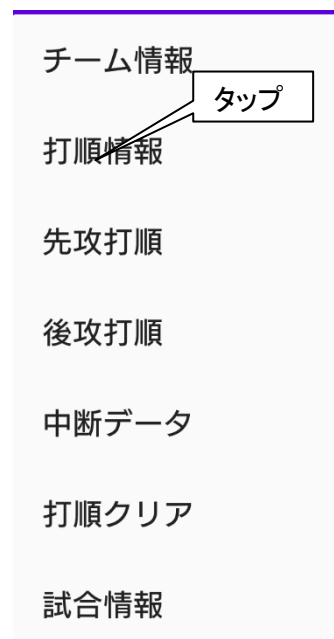
試合番号・打順の情報は含まれていません。

[試合番号・打順は「SlingShotAce」にて入力](#)します。

アプリケーションを終了してもデータは保持します。

##### ② 打順情報

「SmartOrderPC」にて作成した打順データ(zip 形式)又は、「[第4章](#)」に基き入力した打順



データ(csv形式)のファイルを読み込みます。

- ③ 先攻打順・後攻打順  
「SmartOrder」にて作成した打順データ(csv形式)を読み込みます。  
チーム情報①が読み込まれている状態でのみ有効になります。  
チーム情報①と同大会のファイルを読み込んでください。  
読み込みの順序は問いません。  
同試合番号のファイルを読み込んでください。
- ④ 中断データ  
中断した試合を再開する場合に使用します。  
試合中断時に作成した Suspend\*\*\*.zip を読み込みます。
- ⑤ 打順クリア  
読み込み・入力した打順データをクリアします。
- ⑥ 試合情報  
「SmartOrderPC」にて作成した試合データ(csv形式)を読み込みます。  
各試合の球場名・審判員名等の情報が含まれています。  
チーム情報①が読み込まれている状態でのみ有効になります。  
チーム情報①と同大会のファイルを読み込んでください。  
アプリケーションを終了してもデータは保持します。

### 注意事項

圧縮ファイル(zip形式)の読み込みを行った場合、内部ストレージ/Documents/SlingShotAce/フォルダーの下に「Ace」フォルダーを作成して展開します。

既に「Ace」フォルダーが存在する場合は、「Ace」フォルダー内の全てのフォルダー及びファイルが削除されます。

### 試合番号・打順の入力

「チーム情報」を読み込んだ場合のみ。

『打順表』ボタンをクリックして打順表入力画面を表示します。

試合番号の設定: 入力パネルより試合番号を入力します。(1以上、3桁以内)

チームの設定: チーム名表示欄をタップして、リストよりチームを選択します。

選手・守備位置の設定: 「[交代の入力](#)」項をお読みください。

### 先発選手の変更

試合開始前に負傷等で先発選手の変更がある場合は、『打順表』ボタンをタップして打順表を表示し、選手の変更を行ってください。

### 試合開始

『試合開始』ボタンをタップします。

### 試合経過の入力

試合の経過に合せ、該当するボタンをタップして入力します。

詳しくは「SlingShot」のマニュアルをお読みください。本マニュアルでは「SlingShot」と大きく相違する部分のみ説明します。



## 投球の入力

ボール・ストライクは夫々『B』・『S』ボタンをタップします。四球の4ボール目・三振の3ストライク目は入力せず、『四球』・『三振』ボタンで処理します。

ペナルティボール・ペナルティストライクは夫々『B』・『S』ボタンロングをタップします。四球の4ボール目・三振の3ストライク目がペナルティとなった場合も同様に処理します。(『四球』・『三振』ボタンは使用しません。)

ボール  
(ロングタップで  
ペナルティボール)

ストライク  
(ロングタップで  
ペナルティストライク)

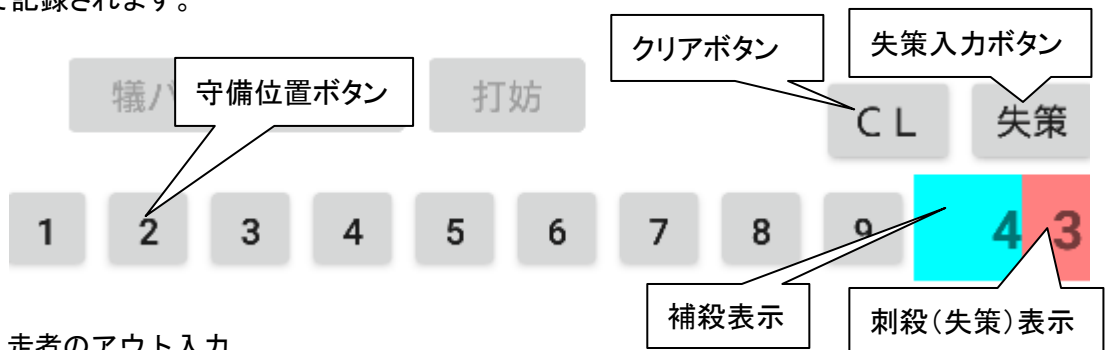


## 補殺・刺殺・失策の入力

守備位置ボタンを補殺⇒刺殺(失策)の順で連続してタップします。最後に入力したデータが刺殺(失策)になります。

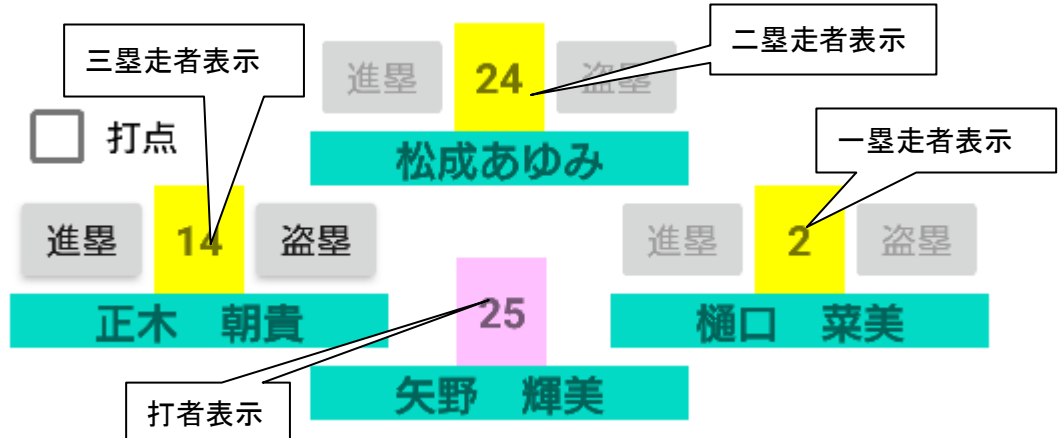
『CL』ボタンをタップすると、最後に入力したデータを消去します。また、ロングタップすると補殺・刺殺全てのデータを消去します。

失策は、補殺・刺殺を入力後に『失策』をタップすることにより、刺殺に該当するデータが失策として記録されます。



## 打者・走者のアウト入力

補殺・刺殺を入力後、打者・走者のUN又は選手名タップします。



## 妨害の入力

打撃妨害・一塁に達する前の打者走者に対する走塁妨害は『妨害』ボタンをタップします。失策は捕手に記録します。(捕手以外の守備者に失策を記録する場合は、「Windmill」にて訂正してください。)

不正打球・打者又は一塁に達する前の打者走者の守備妨害は、補殺・刺殺を入力後に『不正打』ボタンをタップします。

## 野手選択・失策出塁の入力

① 打撃の結果、走者がアウトになり打者が出塁した場合は、走者のアウトを入力後に続けて

- 『野/失』ボタンをタップしてください。(『FC』・『E』のチェックはしない。)
- ② 野手選択で打者が出塁した場合は、『FC』をチェックし『野/失』ボタンをタップしてください。
  - ③ 失策で打者が出塁した場合は、失策記録を入力後に『E』をチェックし『野/失』ボタンをタップしてください

#### 犠打野選・失策の入力

補殺・刺殺を入力しないで『犠バ』・『犠飛』ボタンをタップしてください。

#### 故意四球の入力

『故意』をチェックし『四球』ボタンをタップしてください。

#### 暴投の入力

投球がストライク(空振り)の場合は、『S』をチェックし『WP』ボタンをタップしてください。

四球・三振と重なった場合は、四球・三振の記録入力は不要です。

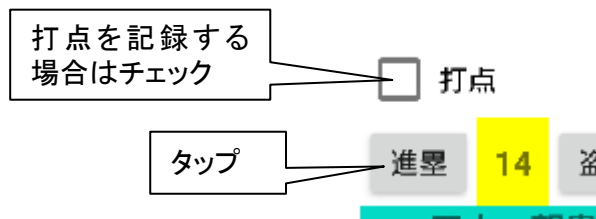
#### 不正投球の入力

不正投球が死球となった場合は、『HP』をチェックし『IP』ボタンをタップしてください。

不正投球と打撃妨害が重なった場合は、『IF』をチェックし『IP』ボタンをタップしてください。(妨害した野手の失策記録は別途入力してください。)

#### 三塁走者の進塁(打点)入力

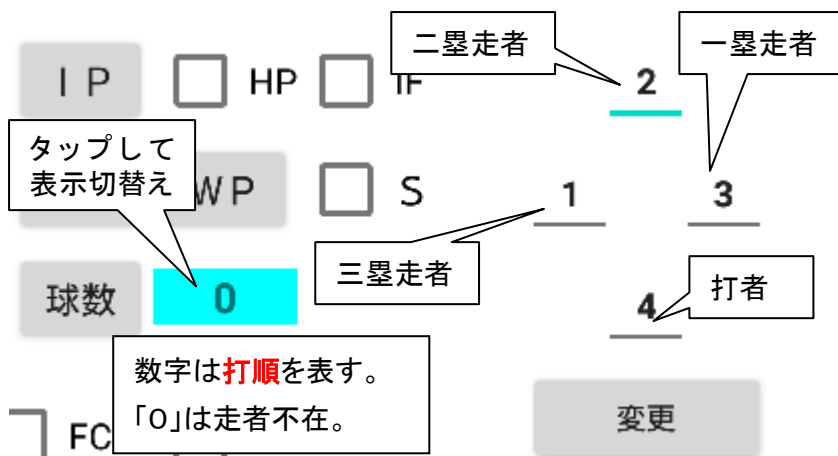
打撃の結果、打点を記録して三塁走者を『進塁』ボタンで進塁させる場合、『打点』をチェックしてください。



#### 打順違い等の処理について

打順違い等で本システムが表示する打者・走者と、実際の打者・走者が違う場合は、以下の処理にて合わせてください。

- ① 球数表示欄をタップして「打者走者変更」欄を表示する。
- ② 表示中の打者・走者の打順を訂正する。
- ③ 『変更』ボタンをタップする。



#### 試合の中断・再開について

降雨等で試合を中断する場合は、『中断』ボタンをタップしてください。

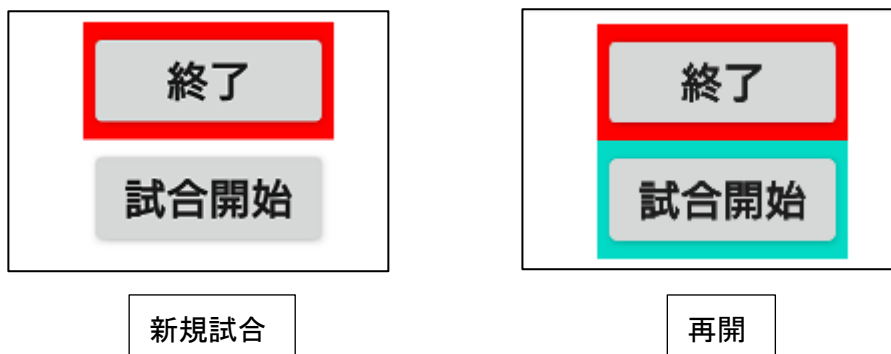
再開するには『再開』ボタンをタップしてください。

## サスペンデッドゲームについて

サスペンデッドゲームにする場合は、試合中断の処理を行った後、『停止』ボタンをタップしてください。「Suspend\*\*\*.zip」ファイルを作成してアプリケーションを終了します。

再開するには、

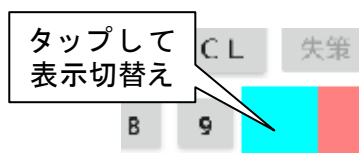
- ① アプリケーションを起動
- ② 中断データの読み込み(停止時に作成した「Suspend\*\*\*.zip」)
- ③ 『試合開始』ボタンをタップ(試合停止時の状態が表示される。)  
『試合開始』ボタンを操作してから、試合停止時の状態が表示されるまで、数秒～十数秒必要な場合があります。
- ④ 『再開』ボタンをタップ



## 入力画面表示の切替えについて

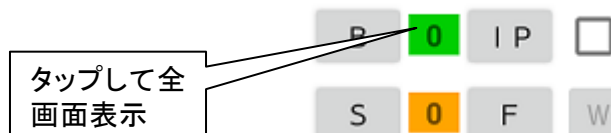
試合中のみ有効です。

- ① 「得点表表示」と「履歴表示」の切替え。



- ② 「全画面表示」の切替え。

アクションバー・ステータスバー・ナビゲーションバーを非表示にして、アプリケーションを全画面で表示します。



## 交代の入力

- ① 『打順表』ボタンをタップして打順表を表示する。
- ② 「先・後攻」を選択する。
- ③ 交代する行を選択する。(枠線の色が変化します。)
- ④ リストより交代選手・位置を選択する。
- ⑤ 『代打・代走』『守備交代』『設定』ボタンをタップして交代を確認する。
- ⑥ 『OK』をタップしてメイン画面に戻る。

打順表

② ☒ 先攻 ☐ 後攻

伊予銀行

打順	位置	選手名	
1	4	正木 朝貴	14
2	9	松成あゆみ	24
3	DP	樋口 菜美	2
4	3	矢野 輝美	25
5	6	對馬 弥子	10
6	7	前川 綾菜	3
7	2	二宮 はな	15
8	8	照喜名真李	11
9	5	金澤 美優	1
FP	1	庄司 奈々	

③

④

H 金澤 美優 1

⑤ 代打・代走

⑥

CANCEL OK

## 試合終了

『試合終了』ボタンをタップしてください。

以下のデータを保存してアプリケーションを終了します。

全ての出力ファイルは、「内部ストレージ¥Documents¥SlingShotAce」フォルダーに保存されます。

- |                    |                       |
|--------------------|-----------------------|
| ① Game***.zip      | 試合データ* <sup>1</sup>   |
| ② StartData***.csv | 先発打順表データ              |
| ③ ClickLog***.csv  | 操作履歴データ               |
| ④ Record***B##.csv | 打撃・守備記録* <sup>2</sup> |
| ⑤ Record***P##.csv | 投手記録* <sup>2</sup>    |

「\*\*\*」は試合番号、「##」はチーム番号

\*<sup>1</sup>: 試合データは「SmartOrderPC」にて作成したデータを使用した場合のみ出力されます。

試合データは「SmartOrderPC」の「SlingShotAce 出力データの転送」機能又は、「SlingShot」のリプレーで利用します。

\*<sup>2</sup>: 試合データを出力した場合、打撃・守備記録及び投手記録は省略が可能です。

打撃・守備記録及び投手記録を出力する場合、終了処理に数秒～十数秒必要となる場合があります。

## 収集するデータの省略

「SlingShotAce」では以下のデータは収集しません。

- ① 安打の方向
- ② 打球の性質(フライ・ゴロ…)
- ③ 三振の種別(空振り・見逃し…)
- ④ 捕逸の記録
- ⑤ 打ち方・投げ方

## アプリケーションの終了

『終了』ボタンをロングタップしてください。

**データを保存せず**アプリケーションを終了します。

## 第4章 打順データ・チームデータの作成について

### 4.1 制限事項

本章で説明する方法で作成した打順データ・チームデータを使用して、「SlingShotAce」を操作しても、「SlingShot」で読み込み可能な試合データは作成されません。

### 4.2 打順データの作成

テキストエディターにて以下の仕様で作成してください。

- 1) ファイル名は「OrderList\*\*\*.csv」とする。(\*\*\*は試合番号)
- 2) 文字コードは「UTF-8」とする。
- 3) 記載内容は下図による。

```
ファイル(E) 編集(E) 書式(O) 表示(V) ヘルプ(H)
SmartOrderPC,2.3.0.0,OrderList,0
第100回日本女子ソフトボールリーグ,8,401,20,0
0,7,なゆたクラブ
中村 絢夏,齋藤 梨加,窪田 夢真,田畑 まなみ,酒井 美咲,川
1,5,6,7,9,10,11,13,14,15,16,17,19,20,21,22,24,25,27,29
4,7,5,12,13,10,9,16,3,0
6,9,4,DP,2,3,7,5,8,1
1,2,浜名クラブ
櫻井 円香,米倉 綾香,本間 睦,三浦 万季,大参 花菜,鹿目
1,2,3,4,7,10,11,16,17,18,19,20,21,23,24,25,26,27
5,10,4,2,1,15,8,16,0,6
9,7,3,5,DP,2,8,6,4,1
|
```

- 1 行目:ヘッダー(内容は固定・・・変更は不可)
- 2 行目:大会情報(「大会名」・「大会規定のタイブレーク開始イニング」・「試合番号」・「最多ベンチ入り選手数」・「タイブレーク形式」\*)
- 3～7 行目:自チームの情報
  - 3 行目:「先攻(0)/後攻(1)」・「チーム番号」・「チーム名」
  - 4 行目:ベンチ入りする選手\*2 の名前(最大 30 名)
  - 5 行目:ベンチ入りする選手のUN
  - 6 行目:先発選手のUN(1～9番・FP)
  - 7 行目:先発選手の守備位置
- 8～12 行目:相手チームの情報
  - 3 行目～7 行目と同内容

\*1:「0」:オフィシャルルール 「1」:JD リーグルール

\*2:「先発選手」 + 「控え選手」

#### 4.3 チームデータの作成

テキストエディターにて以下の仕様で作成してください。

- 1) ファイル名は「TeamList\*\*\*.csv」とする。(\*\*\*は任意・・・半角英数)
- 2) 文字コードは「UTF-8」とする。
- 3) 記載内容は次図による。

ファイル(E) 編集(E) 書式(O) 表示(V) ヘルプ(H)									
SmartOrderPC,2.3.0.0,TeamList,0									
東海地区リーグ戦,8,6,29,36,0									
1,1,なゆたクラブ,皿屋 好則,中村 直実,洞口 誠治									
久本 廉,長谷川裕人,長岡 優法,石川 寛基,門林 大,岸園 優									
1,2,3,4,5,7,8,9,10,11,12,17,18,23,24,27,28,33,41,42,99									
2,2,葵クラブ,山田 太郎,河合 正,大橋 澄男									
建沼 理久,松本 三汰,湊 裕哉,豊田 凌雅,高木 頌太,星出									
1,3,4,6,7,10,11,15,17,18,19,20,22,24,25,27,29,33,55									
3,3,遠江クラブ,鈴木 一夫,竹内 清人,山下 純									
高木 健汰,古田 樹,堀切 友裕,中宮 駿,松本 健汰,岡部 壮									
2,3,4,5,7,8,9,10,11,13,17,18,22,24,27,29									
4,4,三河クラブ,屋敷 好則,岡田 健次,浦出 奈重									
門司 拓也,山口 優弥,岩崎 優真,吉川 泰史,山口 廉,渡辺									

- 1 行目:ヘッダー(内容は固定・・・変更は不可)
  - 2 行目:大会情報(「大会名」・「大会規定のタイブレーク開始イニング」・「記載チーム数」・「ベンチ入り選手数」\*1・「最多登録選手数」\*2・「タイブレーク形式」\*3)
  - 3～5 行目:チーム情報
  - 3 行目:「連番」・「チーム番号」\*4・「チーム名」・「監督名」\*5・「コーチ(31)名」\*5・「コーチ(32)名」\*5
  - 4 行目:ベンチ入りする選手の名前(最大29名)
  - 5 行目:ベンチ入りする選手のUN
- 以下、チーム情報の繰り返し(記載チーム数分)

- \*1:大会で決められた、1試合にベンチ入り可能な選手数(10名～29名)
- \*2:本ファイルに記載されたチームで、登録選手の最大数(99名以下)
- \*3:「0」オフィシャルルール/「1」JDリーグルール
- \*4:チーム番号は1番より
- \*5:監督・コーチ名は任意

## 第5章 利用例

記録本部と球場が離れている場合や、球場の記録席が屋外の場合は、携帯電話の通信網を使用して下図の利用方法が可能です。

